



Universidad  
Casa Grande

MAESTRIA EN TECNOLOGIA E INNOVACION EDUCATIVA

ENSAYO FINAL

MAESTRANTE:

Susana Raquel Corozo Arroyo

COORDINADORA DE TITULACION:

Dra. Dolores Zambrano

MODALIDAD:

Portafolio Digital

COHORTE:

2021\_2022

## Tabla de Contenido

ENSAYO FINAL .....	2
INTRODUCCIÓN.....	2
DESARROLLO .....	3
TEORÍAS DE APRENDIZAJE Y TEORÍAS INSTRUCCIONALES.....	3
ENTORNO VIRTUAL DEL E APRENDIZAJE.....	4
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA BASADA EN TECNOLOGÍA.....	4
DISEÑO INSTRUCCIONAL.....	5
HERRAMIENTAS MULTIMEDIA.....	6
CONCLUSIÓN.....	7
BIBLIOGRAFÍA.....	8
ANEXOS .....	9

## ENSAYO FINAL

### INTRODUCCIÓN

La innovación ha sido protagonista esencial durante las diferentes etapas de la evolución de la historia de la humanidad, por medio de ella se han solucionado diversos problemas en la vida de las personas, de las organizaciones y de las naciones, creando o mejorando, productos, procesos o servicios. Ecuador no ha sido la excepción y han surgido innovaciones relacionadas con los diferentes sectores de la vida cotidiana, incluyendo el sector de la educación, pero estos avances se han concentrado en la tecnología, para que los estudiantes la utilicen como medio de facilidad en la obtención de información en general. La innovación educativa va más allá, hasta el punto donde los estudiantes puedan solucionar sus necesidades individuales, donde cada uno crezca en conocimiento para al final, entre todos solucionar las necesidades grupales.

Luego de este breve análisis se puede definir que es importante la innovación educativa basada en tecnología en Ecuador, ya que permiten desarrollar posibilidades de innovación metodológica gracias a que generan constante inquietud por buscar nuevas ideas, opiniones, temas de interés y actividades que permitan a los alumnos aprender de una forma natural y sin darse cuenta lograr una educación más eficaz. Cabero & Barroso (2016) afirma, una perspectiva constructivista, donde el docente se convierte en un facilitador del aprendizaje y se aleja de la función de transmisor de información. Además de alcanzar la última categoría de la taxonomía de Bloom para la era digital (Crear).

Para dar paso al desarrollo del ensayo se deja establecido el link del espacio virtual donde puede acceder a la información con mayor facilidad

<https://susana कोरोZO.wixsite.com/my-site-6>

## **DESARROLLO**

Aprender a aprender es un reto, pero aprender a enseñar es un verdadero desafío. Esto es lo que representa diariamente la verdadera labor de ser docente y por lo tanto se busca la preparación de los magistrales para poder manejar la mayor cantidad de entornos y herramientas posibles para que estas sean usadas sacando su mayor beneficio impartiendo los saberes hacia sus estudiantes. Es necesario indagar conceptos, características, experiencias y resultados de estudios similares para implementar innovación en un recurso educativo, dado que en la actualidad un profesional de la educación debe generar aprendizajes significativos con base a metodología innovadora que responda a las exigencias educativas y tecnológicas. A continuación, se detallan algunas características a considerar en este proceso de innovación educativa basada en tecnología:

## **TEORÍAS DE APRENDIZAJE Y TEORÍAS INSTRUCCIONALES**

Bruner (1987) señala que hay que desarrollar un método para aprender que permita que el niño no solo aprenda el material que se presenta en el contexto escolar, sino que lo aprenda de manera tal que pueda utilizar la información para solucionar problemas, es por eso que su principal interés es el desarrollo de las capacidades mentales y también habla del aprendizaje por descubrimiento que se da cuando la persona tiene una gran participación en su aprendizaje y el docente solo proporciona herramientas necesarias para que el alumno descubra por sí mismo lo que pretende aprender.

El aprendizaje consiste en la categorización mediante el cual se simplifica la interacción con el contexto real a partir de agrupar objetos, situaciones o conceptos, de forma independiente o con herramientas otorgadas por el docente. En este aspecto ingresa la teoría de Vigotsky (2011) indica que gran parte del aprendizaje de los niños es asistido o mediado por los profesores o padres y por las herramientas de su entorno, también conocido como andamiaje.

## **ENTORNO VIRTUAL DEL E APRENDIZAJE**

En estos entornos se considera el rol del docente como un facilitador, Como señalan Harasim et al. (2000), en la educación y formación tradicional, el profesor dirige la instrucción, hace las preguntas y marca el ritmo de la clase; en cambio, el aprendizaje en grupo en red está centrado en el alumno y requiere un papel diferente del profesor, más cercano al ayudante que al encargado de impartir lecciones, el énfasis tiene que estar en el propio proceso intelectual del alumno y en el aprendizaje en colaboración. Un tutor que guía y orienta al estudiante posibilitándole la interacción social y la construcción del conocimiento en forma colaborativa a través de instancias de trabajo individual y grupal e interacción con materiales.

Para el correcto funcionamiento de un EVA se requiere la importante actuación del “profesor virtual”, quien debe mantener vivos los espacios comunicativos, como indica (Garrison y Anderson, 2005) facilitar el acceso a los contenidos, animar el diálogo entre los participantes de forma sincrónica y asincrónica, ayudarles a compartir su conocimiento y a construir conocimiento nuevo sintiéndose identificado y comprometido con el grupo. Incluir herramientas que faciliten el acceso a materiales y actividades, las herramientas para el seguimiento y la evaluación de los estudiantes, los espacios para los trabajos en grupo, herramientas complementarias como buscadores, mapa del entorno, ayuda, calendario, etc.

## **INNOVACIÓN PEDAGÓGICA BASADA EN TECNOLOGÍA**

Las innovaciones pedagógicas basadas en tecnología son factibles para plantear actividades educativas haciendo uso de herramientas adicionales que permitan evaluar, brindar feedback, promover aprendizaje significativo, generar interacción entre los estudiantes, el docente así como de la información además de proporcionar diversión y entretenimiento por los diferentes juegos serios que se plantean; lo que dará como resultado estudiantes motivados que se involucren en el proceso de aprendizaje y potencialicen su proceso cognitivo en función de la construcción de sus propios conceptos. Es importante que al momento de gestionar este espacio en el que se va a intercambiar conocimiento, los

participantes tengan un mismo objetivo de aprendizaje, así como lo sugiere Siemens (2004) “El conocimiento que reside en una base de datos debe estar conectada con las personas precisas en el contexto adecuado para que pueda ser clasificado como aprendizaje”. De igual manera es importante combinar la gestión de conocimiento, distribución de contenido, la colaboración, procesos autónomos de aprendizaje etc., útiles para un conocimiento más profundo y útil para la vida.

Bruner (2002) indica que además de ser un medio que trae la realidad a las aulas, las redes promueven el desarrollo de habilidades y disposiciones para el uso de las herramientas informáticas y el uso de bases de información y comunicación. Se busca que todas las actividades propuestas mediante la innovación pedagógica sigan la lógica de habilidades inferiores y superiores, de tal forma que se evidencie un proceso de pensamiento cada vez más complejo y por ende un mejor conocimiento, que se afiance no en la memorización, sino en la utilización de lo que se aprende, es decir que se pueda aprender para aplicar esos conocimientos en diferentes contextos de la vida y no solo para promover al siguiente nivel.

## **DISEÑO INSTRUCCIONAL**

Las instituciones educativas han tomado la decisión de adoptar plataformas e-Learning; aplicaciones de software que permiten diseñar, publicar y gestionar cursos Web en ambientes virtuales de aprendizaje que pueden integrar los elementos esenciales de un proceso educativo. Para lograrlo, es necesario que se lleve a cabo un diseño instruccional, un conjunto de procedimientos que cuando se aplican a la meta instruccional, el resultado es la identificación de los pasos para ejecutar la meta y las destrezas previas que se requieren para aprender destrezas de alto orden. Martínez Rodríguez (2009) afirma que el Diseño Instruccional, en el ámbito educativo, debe facilitar el procesamiento significativo de la información y del aprendizaje; por tanto, ha de ser capaz de enseñar el conocimiento organizadamente, de manera que se cree un entorno para que el estudiante pueda revisar conceptos, ampliarlos, y que en definitiva permita al alumno crear un contexto de significación.

El diseño instruccional, se basa en las teorías del aprendizaje y va desde la definición de lo que el docente quiere que el estudiante aprenda, los objetivos de aprendizaje hasta la evaluación formativa del proceso. En un sentido más amplio, el diseño instruccional permite detallar las actividades del proceso de diseño, desarrollo, implementación y evaluación de propuestas formativas. Según Siemens (2002) un modelo es una representación de hechos reales y, como tal, debe ser utilizada solo en la medida que es manejable para la situación o tarea en particular; definición que de entrada indica la generalidad de los modelos de diseño instruccional y la necesidad de adaptarlos para cada requerimiento específico.

## **HERRAMIENTAS MULTIMEDIA**

La generación de millennials no se imaginan separados de las nuevas herramientas digitales, por lo que las metodologías a utilizar en el aula deben adaptarse a las nuevas características de los mismos. Riascos, Quintero, & Ávila (2009). “estas herramientas fortalecen considerablemente la aprehensión de conocimiento y el enriquecimiento cognitivo” (p.154) son de gran utilidad para crear una sociedad de construcción de conocimiento. Para la inserción de esta tecnología no basta con la incorporación de objetos producidos por profesores o técnicos, sino que va más allá ofreciéndole al estudiante la posibilidad de convertirse en un productor de objetos, mediante la utilización de algunos programas que no requieren conocimiento de programación.

La incorporación de las herramientas multimedia para diseñar objetos virtuales que apoyen en los procesos de aprendizaje permite innovar una clase y hacerla “divertida” logrando estudiantes activos y creadores de conocimientos. Balsera (2008) afirma que “averiguar el comportamiento general de nuestros alumnos nos permitirá tomar las medidas necesarias para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje” Sin embargo, puede haber puntos negativos como las múltiples utilidades que se le pueden dar al dispositivo electrónico dentro de la clase que no tengan que ver con la enseñanza aprendizaje. Esto conlleva a crear gran desconfianza en los profesores, ya que se dificulta controlar a los estudiantes, es decir, si verdaderamente están empleando los recursos para generar aprendizaje significativo o están realizando otras tareas.

## CONCLUSIÓN

Es indispensable para la innovación educativa el apoyo y la conexión entre el gobierno, los docentes, padres de familia y estudiantes. Ya que por medio de esto se puede evaluar la forma de enseñanza desde las diferentes perspectivas y así se pueden emplear las medidas adecuadas para mejorar la educación en Ecuador de forma innovadora.

Los docentes deben de cambiar la metodología antigua donde el estudiante solo memorizaba y no tenía la oportunidad de buscar y crear herramientas para conseguir un aprendizaje significativo. Los estudiantes en su gran mayoría son considerados nativos digitales es por esto que se facilita su proceso de desarrollo de competencias. Los conocimientos previos pueden ser útiles de diversas maneras y es importante saber que estos son las bases de nuevos conocimientos, es a partir de este que el estudiante los construirá, además enriquecen las participaciones de los alumnos, las interacciones entre los mismos y a partir de estos ellos se motivan y se interesan en las actividades.

En los seres humanos por naturaleza existe en su interior deseos de aprender algo nuevo constantemente para poder desarrollar sus vidas y tener un futuro mejor, incentiva a obtener dichas competencias y estar preparados para afrontar el cambio que se genera en el proceso de enseñanza aprendizaje en su contexto apoyado de la tecnología que invade el diario vivir. Utilizar las TICs en la educación genera un cambio de manera positiva para todos los participantes, ya que deberán adquirir destrezas en el ámbito digital, más no podemos olvidar la brecha digital que existe en nuestro país Hermosa Del Vasto (2015) afirma que, es un hecho que los recursos limitados son un gran impedimento para integrar el uso de las TIC a la educación.



## BIBLIOGRAFÍA

Balsera, F. (2008). Inteligencia emocional y estilos de aprendizaje en la educación pianística. *Revista estilos de aprendizaje*, 1(1)

Bruner, Jerome. (1987). *La importancia de la educación*. Barcelona.

Brunner, J. (2002). Educación e Internet ¿La próxima revolución? Santiago de Chile: Fondo de Cultura Económica.

Cabero, J. A., & Barroso, J. O. (2016). Ecosistema de aprendizaje con «realidad aumentada»: posibilidades educativas. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (5).

Garrison, D. R., y T. Anderson, *El e-learning en el siglo XXI: investigación y práctica*, Barcelona, 2005, Octaedro.

Harasim, L., S. Hiltz, M. Turoff, y L. Teles, *Redes de aprendizaje: guía para la enseñanza y el aprendizaje en red*, Barcelona, 2000, Gedisa/EDIUOC

Hermosa Del Vasto, Paola., M. (2015). Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. *Revista Científica General José María Córdova*, 13(16), 121-132.

Riascos-Erazo, S. C., Ávila-Fajardo, G. P., & Quintero-Calvache, D. M. (2009). Las TIC en el aula: percepciones de los profesores universitarios. *Educación y educadores*, 12(3), 133-157.

Rodriguez, A. D. C. M. (2009). El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los Modelos. *Apertura*, 9(10), 104-119.

Siemens, G. (2004). Instructional design in E. *Learning*.

Vigotsky, L. (2012) *Pensamiento y Lenguaje*. Barcelona

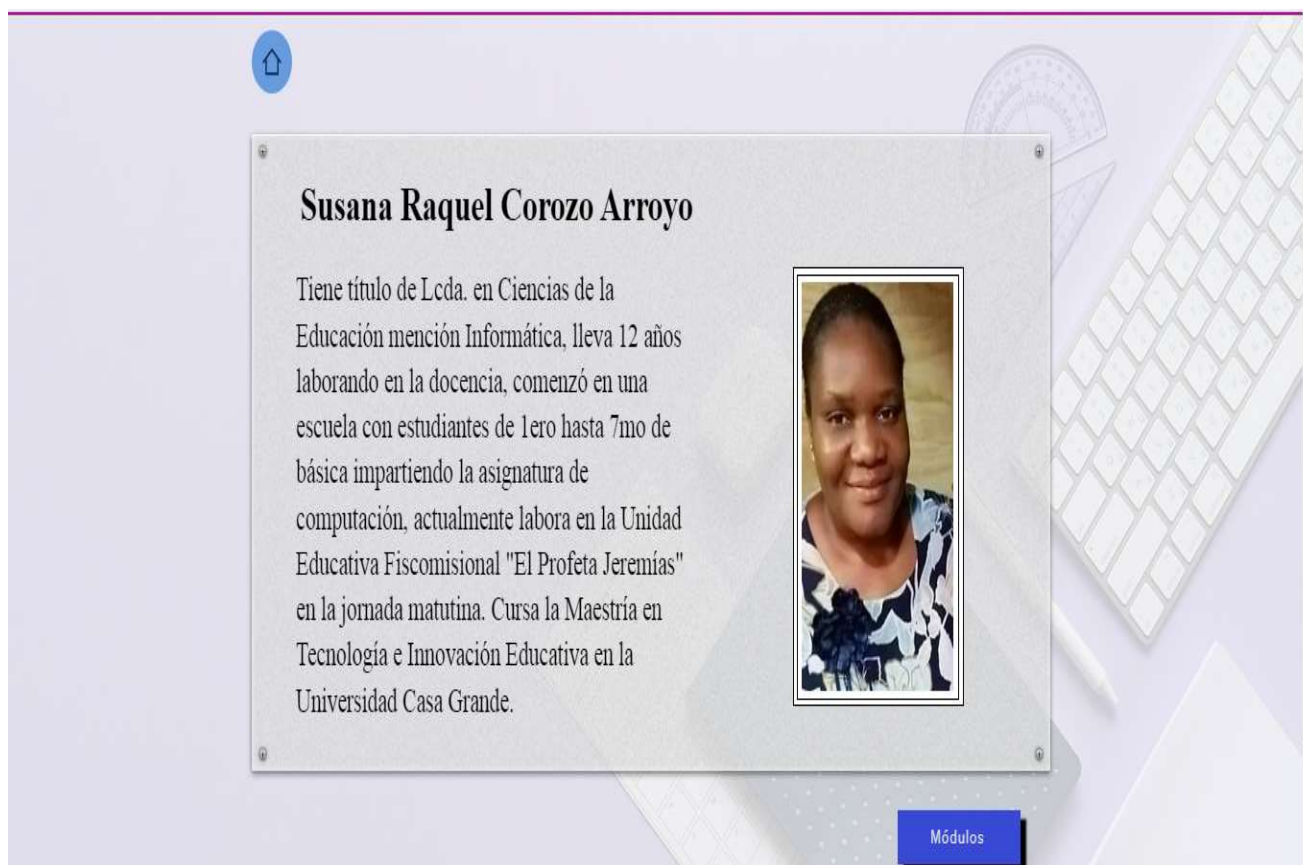
## ANEXOS



Universidad Casa Grande

INICIO ACERCA DE MI MODULOS DE ESTUDIO ENSAYO FINAL


Facultad de  
Posgrado  
Maestría en Tecnología e  
Innovación Educativa  
Susana Raquel  
Corozo Arroyo  
Modalidad Portafolio  
2021



🏠

**Susana Raquel Corozo Arroyo**

Tiene título de Lcda. en Ciencias de la Educación mención Informática, lleva 12 años laborando en la docencia, comenzó en una escuela con estudiantes de 1ero hasta 7mo de básica impartiendo la asignatura de computación, actualmente labora en la Unidad Educativa Fiscomisional "El Profeta Jeremías" en la jornada matutina. Cursa la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa en la Universidad Casa Grande.



Módulos



## EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE LOGRADO EN LA MAESTRIA TIE

La evidencia se muestra en los resultados del desarrollo de competencias logadas a partir del trabajo realizado en los diferentes módulos durante la maestría TIE.



### Teorías del Aprendizaje y Teorías Instruccionales:

Diseñar procesos de aprendizaje instruccionales que consideren las características, necesidades e intereses de los aprendices a partir del análisis de los diferentes paradigmas, teorías y modelos de aprendizaje en concordancia con el contexto educativo.

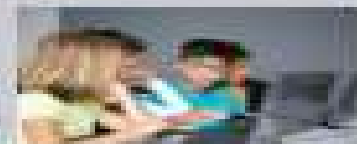


EVIDENCIA

### Entornos virtuales de Aprendizaje

Identificar las características, requerimientos y potencialidades de un sistema de educación a distancia y en línea. Analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar entornos para la gestión del aprendizaje presencial, semipresencial y virtual utilizando plataformas virtuales.

Desarrollar el proceso de aprendizaje en entornos virtuales mediante la creación de aulas virtuales, módulos virtuales y recursos educativos digitales en concordancia con la participación interactiva del estudiante con el docente y con sus pares, en relación al logro del objetivo aprendizaje.

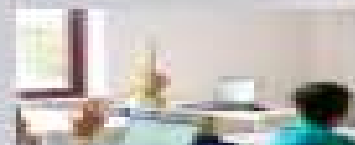


EVIDENCIA

### Diseño Instruccional para Programas Educativos basados en multimedia

Desarrollar los marcos del diseño instruccional, principios y su aplicación en programas educativos basados en las TIC y utilizar los marcos, principios del diseño instruccional de programas educativos basados en TIC. Adicionalmente, analizar los roles implementados en el diseño instruccional de programas basados en TIC.

Diseñar, producir, implementar y evaluar programas educativos basados en las TIC de acuerdo con los marcos del diseño instruccional, con el fin de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje y mejorar los aprendizajes.



EVIDENCIA

### Herramientas Multimedia para el Aprendizaje

Identificar las herramientas de software, la construcción y el uso de un proceso de enseñanza-aprendizaje para diseñar y desarrollar recursos educativos multimedia, en el marco de programas educativos, considerando el contexto y las necesidades de aprendizaje. Describir algunas de aprendizaje en diferentes plataformas multimedia desde la perspectiva del aprendizaje.



EVIDENCIA

### Innovaciones Pedagógicas basadas en Tecnología

Comprender el papel de la tecnología en los procesos educativos actuales en las tecnologías de aprendizaje cómo que permiten mejorar significativamente. Diseñar las características que definen las innovaciones con el uso de las TIC, así como los principales modelos pedagógicos e innovaciones que las sustentan. Construir los recursos entre las competencias digitales de los docentes involucradas con el aprendizaje y uso de las TIC. Promover el interés por los recursos digitales de las TIC en las docentes desde del contexto. Diseñar innovaciones pedagógicas basadas en TIC, en relación al desarrollo y el aprendizaje.



EVIDENCIA

Universidad Casa Grande

INICIO A CERCA DE MI MODULOS DE ESTUDIO ENSAYO FINAL

Teorías del Aprendizaje y Teorías Instruccionales

Diseñar procesos de aprendizaje innovadores que consideren las características, motivaciones e intereses de los aprendices a partir del análisis de los diferentes paradigmas, teorías y modelos de aprendizaje en consonancia con el currículo establecido.

ACTIVIDADES INDIVIDUALES

Actividad 1

ACTIVIDADES GRUPALES

Actividad 1

Actividad 2

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS APRENDIDAS EN ESTE MÓDULO

padlet

Reflexionar: ¿Cómo funcionan sus procesos cotidianos de aprendizaje?

Ver Actividad

Wordwall

Evaluación sobre aspectos de la teoría conductista

Ver Actividad

Taller de demostración de la teoría del autor asignado

Ver Actividad

EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE PUESTO EN PRÁCTICA EN EL CONTEXTO LABORAL

Planificación de clase basado en el modelo de las 5E